Jay Cormier & Sen-Foong Lim

Tortuga

In Tortuga *kruipen de spelers in de rol van roekeloze piraten die op zoek gaan naar zeldzame schatten in de Caraïben.*

Op Tortuga, het legendarische pirateneiland, zijn je schatten veilig en heb je niets te vrezen van anderen. Maar de reis is lang en onderweg word je regelmatig aangevallen door andere piraten en moet je in een zeegevecht je schatten beschermen.

Enkel een grote vloot, een capabele bemanning en zoveel mogelijk sabels en kanonnen als je bemanning en schip kunnen houden, helpen je het spel te winnen.

Doel van het spel

Breng als piraat zes schatkisten naar Tortuga. Alleen daar zijn ze beschermd tegen overvallen op land of water door andere spelers. Alle schatkisten die aan het einde van het spel op je spelersbordje liggen, leveren punten op. Met schatfiches en sets van schatkisten in verschillende kleuren verdienen de spelers punten, die bepalen of je roemloos verliest of glorieus wint.

Spelmateriaal

• **40 schatkisten**

10x rood, 10x blauw, 10x geel, 5x wit, 5x paars

• **1 stoffen zak**

• **1 eiland** – bestaande uit twee delen

• **30 schatfiches**

voorzijde *17x 1 schat,* *9x 2 schatten,* *4x 3 schatten*

• **1 startspeler speelstuk**

• **4 piraten**

• **4 schepen**

• **20 dobbelstenen** - 5 per spelerskleur

• **4 zichtschermen** – 1 per spelerskleur

buitenkant *binnenkant*

• **4 spelersbordjes** – 1 (bestaande uit twee delen) per spelerskleur (herkenbaar aan de achterzijde)

• **20 voordeelfiches**

voorzijde *achterzijde*

• **1 spelregels**

Voorbereiding van het spel

Leg het **eiland** met de voordeelfiches erop in het midden van de tafel.

Leg de **30 schatfiches** met de waterzijde naar boven rondom het eiland.

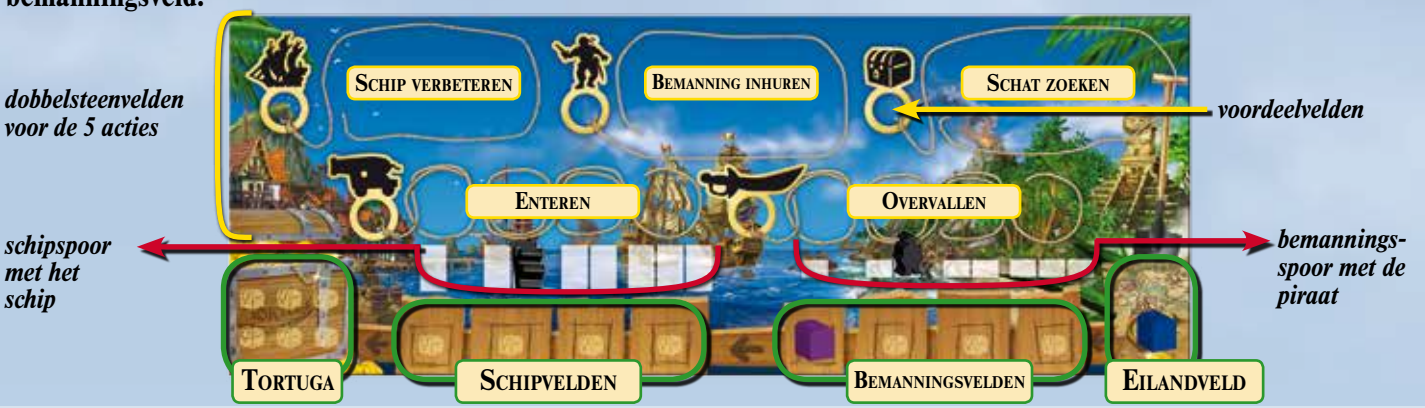
De **40 schatkisten** gaan in de zak en worden goed geschud.

Iedere speler kiest een kleur en ontvangt zijn **5 dobbelstenen, zichtscherm** en **spelersbordje** (herkenbaar aan de achterzijde).

Opmerking: Plaats het zichtscherm achter het spelersbordje. Hierop staat aan de linkerkant het spelverloop en in het midden de verdeling van de symbolen op de vijf dobbelstenen.

Ook krijgt iedere speler een schip en een piraat speelstuk. Het **schip** komt op het **3e veld van het schipspoor** en de piraat op het **3e veld van het bemanningsspoor.**

Daarna trekt iedere speler **twee schatkisten** uit de zak en legt de eerste op zijn **eilandveld** en de tweede op het eerste **bemanningsveld.**



De jongste speler wordt de startspeler en krijgt het startspeler speelstuk.

Spelverloop

Tortuga wordt gespeeld in rondes. Elke ronde bestaat uit de volgende drie fases:

- **1. Dobbelen**
- **2. Acties**
- **3. Schatkisten verplaatsen**

1. Dobbelen

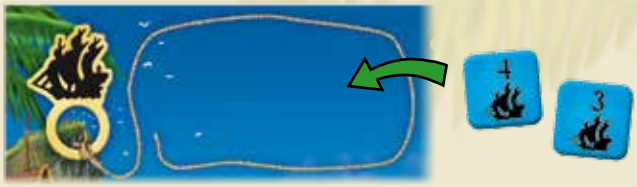
Alle spelers rollen eenmaal hun vijf dobbelstenen achter hun zichtscherm. Daarna kiest iedere speler minstens één dobbelsteen, die achter het zichtscherm blijft liggen. Het is toegestaan om meerdere dobbelstenen te kiezen, mits deze dezelfde actie tonen.

De overige dobbelstenen worden op hand genomen.

Voorbeeld: Tom kiest twee van de drie dobbelstenen met de actie SCHIP VERBETEREN. Deze blijven achter zijn zichtscherm liggen, de andere dobbelstenen neemt hij op hand.

Als alle spelers hun keuze hebben gemaakt worden de zichtschermen opgetild en plaatsen de spelers hun dobbelstenen op het betreffende actieveld op hun spelersbordje. Daarna rollen de spelers hun overige dobbelstenen opnieuw achter hun zichtscherm en kiezen op dezelfde manier. Het is toegestaan om dobbelstenen te kiezen met een actie die reeds eerder deze ronde is gekozen.

Daarna worden de dobbelstenen op het spelersbordje geplaatst.



Voorbeeld: Tom plaatst de gekozen dobbelstenen op het actieveld SCHIP VERBETEREN.

Regels voor het plaatsen van dobbelstenen:

Plaats dobbelstenen van een reeds gekozen actie bij de eerder geplaatste dobbelstenen.

Het maximum aantal dobbelstenen op de actievelden ENTEREN en OVERVALLEN wordt bepaald door de positie van het schip of de piraat op het betreffende spoor:

schip/piraat op veld:	*1*	*2, 3*	*4, 5*	*6, 7, 8*
aantal dobbelstenen:	*1*	*2*	*3*	*4*

Als een speler geen dobbelsteen kan plaatsen (enkel vanwege de acties ENTEREN en OVERVALLEN), mag hij na het optillen van zijn zichtscherm net zolang opnieuw dobbelen, tot hij minstens één dobbelsteen kan plaatsen.

Voorbeeld: Tom kan na zijn 1e worp geen van beide dobbelstenen kiezen, omdat zijn schip op veld 2 van het schipspoor staat. Nadat de zichtschermen zijn opgetild, rolt hij beide dobbelstenen opnieuw en plaatst één dobbelsteen op het actieveld SCHIP VERBETEREN. Zijn laatste dobbelsteen rolt hij in zijn volgende beurt achter zijn zichtscherm.

Op de actievelden SCHIP VERBETEREN , BEMANNING INHUREN en SCHAT ZOEKEN kunnen vijf dobbelstenen staan.

Het dobbelen, kiezen en plaatsen gaat door totdat iedere speler zijn dobbelstenen op zijn spelersbordje heeft geplaatst. Het is mogelijk dat spelers reeds al hun dobbelstenen hebben ingezet, terwijl anderen nog moeten dobbelen. Die spelers krijgen voor elke volgende worp van hun medespelers een voordeelfiche.

Leg deze met de 1 naar boven op een van de vijf voordeelvelden op het spelersbordje.

Als een speler weer een fiche krijgt, moet hij kiezen of hij een nieuw fiche van het eiland pakt en op een leeg voordeelveld legt, of dat hij een fiche op zijn spelersbord omdraait naar de zijde met een 2.

Tijdens het verdere spel ontvangt de speler 1 of 2 bonuspunten voor deze actie (mits daar minstens één dobbelsteen is geplaatst).

Ligt op alle velden een voordeelfiche op de zijde met een 2, dan krijgt deze speler geen voordeelfiches meer.

Voorbeeld: Nikki (oranje) heeft reeds al haar dobbelstenen ingezet, terwijl Tom (blauw) en Pim (geel) nog moeten dobbelen. Daarom neemt Nikki een voordeelfiche van het eiland en legt dit bij de actie SCHIP VERBETEREN.

Opmerking: Spelers krijgen geen voordeelfiche als andere spelers opnieuw moeten dobbelen omdat zij geen dobbelsteen kunnen plaatsen.

Doodshoofden

Doodshoofden zijn jokers en kunnen op twee manieren worden gebruikt:

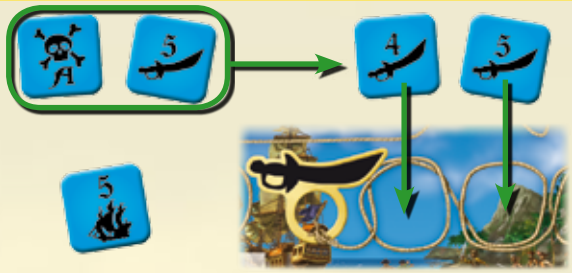
A) Eén of meer dobbelstenen met een doodshoofd kunnen zelfstandig worden gekozen en achter het zichtscherm blijven liggen. Nadat het zichtscherm is opgetild, draait de speler deze dobbelstenen naar een actie naar keuze. Voor al deze dobbelstenen moet dezelfde actie worden gekozen. Daarna worden de dobbelstenen op het spelersbordje geplaatst. Hebben meerdere spelers doodshoofden gekozen, dan kiezen zij hun actie in de speelvolgorde (te beginnen met de startspeler).

B) Eén of meer dobbelstenen met een doodshoofd kunnen bij één of meer gekozen dobbelstenen worden geplaatst. Nadat het zichtscherm is opgetild, draait de speler deze dobbelstenen naar actie van de andere door hem gekozen dobbelstenen.

A)

Voorbeeld: Tom kiest de twee dobbelstenen met een doodshoofd (C & D). Na het optillen van het zichtscherm draait hij beide dobbelstenen naar ENTEREN en legt ze op het betreffende actieveld.

B)



Voorbeeld: Tom kiest naast sabel 5 ook doodshoofd A. Na op het optillen van het zichtscherm draait hij de dobbelsteen naar OVERVALLEN en legt beide dobbelstenen op het betreffende actieveld.

2. Acties

Acties maken het mogelijk om je schip te verbeteren, bemanning in te huren, schatten te zoeken of schatten van anderen te stelen. De dobbelstenen op je spelersbordje bepalen welke actie je kunt uitvoeren.

Er zijn vijf verschillende acties, die in de volgende volgorde worden uitgevoerd:

1. Schip verbeteren *2.Bemanning inhuren* *3. Schat zoeken* *4.Enteren* *5.Overvallen*

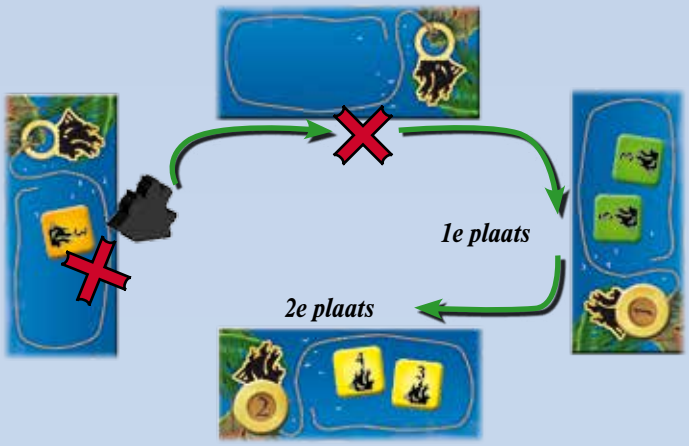
Bij elke actie telt elke speler de getallen op zijn dobbelstenen en evt. bonuspunten bij elkaar op. Daarna vergelijken de spelers hun punten.

Enkel de spelers met de **meeste (1e plaats)** en op **één na meeste (2e plaats)** punten mogen de actie uitvoeren. De actie is voor beide spelers enigszins afwijkend.

In geval van een gelijke stand wint de startspeler. Als deze niet bij deze gelijke stand is betrokken, dan wint de speler die, met de klok mee, het dichtst bij de startspeler zit.

Spelers mogen besluiten hun actie niet uit te voeren.

Opmerking: Het is mogelijk dat geen of slechts één speler een dobbelsteen bij deze actie heeft geplaatst, waardoor deze actie door geen of slechts één speler (als 1e plaats) wordt uitgevoerd.



Voorbeeld: Suzanne (groen) en Pim (geel) hebben de meeste punten (9).

Omdat Suzanne het dichtst bij de startspeler zit, krijgt zij de 1e plaats en Pim de 2e plaats.

1. Schip verbeteren

1e plaats: De speler verplaatst zijn schip op het schipspoor twee velden naar rechts.

2e plaats: De speler verplaats zijn schip op het schipspoor één veld naar rechts.

Staat het schip reeds op het meeste rechtse veld, dan blijft het daar staan.

2. Bemannening inhuren

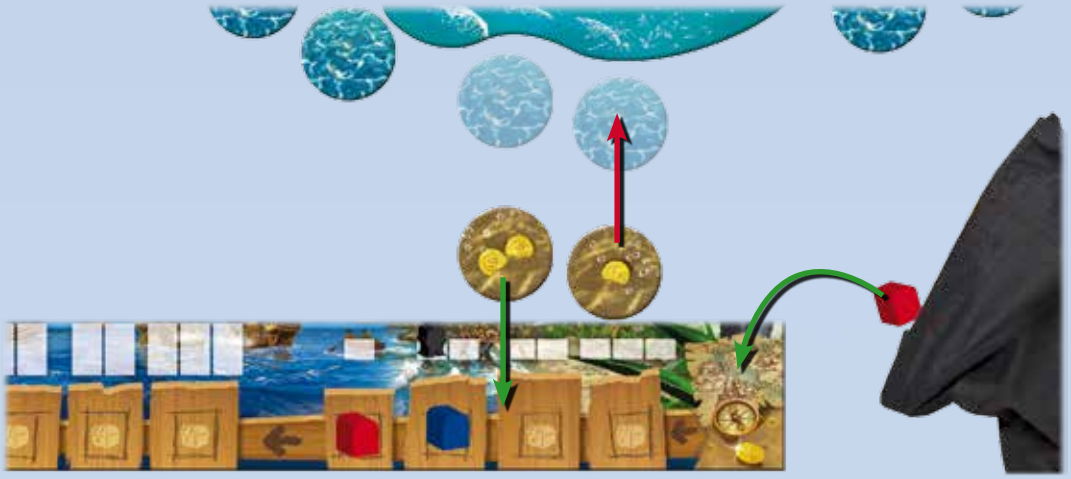
1e plaats: De speler verplaatst zijn piraat op het bemanningsspoor twee velden naar rechts.

2e plaats: De speler verplaatst zijn piraat op het bemanningsspoor één veld naar rechts.

Staat de piraat reeds op het meest rechtse veld, dan blijft deze daar staan.

3. Schat zoeken

1e plaats: De speler trekt **één schatkist** uit de zak en legt deze op zijn eilandveld. Daarna neemt hij **twee schatfiches** uit het midden, bekijkt deze, **kiest één** van deze fiches en legt deze gedekt naast zijn spelersbordje. Het andere fiche schudt hij gedekt tussen de andere schatfiches in het midden.



Voorbeeld: Pim trekt één schatkist uit de zak en legt deze op zijn eilandveld. Daarna bekijkt hij twee schatfiches en kiest het fiche met de twee punten. Het andere fiche gaat terug naar het midden.

2e plaats: De speler neemt één schatfiche uit het midden en legt dit gedekt naast zijn spelersbordje.

Opmerking: De schatfiches leveren aan het einde van het spel extra punten op.

4. Enteren

1e plaats: De speler bepaalt welke andere speler hij gaat ENTEREN. Hij pakt een schatkist naar keuze van één van de schipvelden van die speler en legt deze op zijn eilandveld. Daarna moet de andere speler zijn schip één veld naar links verplaatsen op zijn schipspoor. De speler moet ook zelf zijn schip één veld naar links verplaatsen als de andere speler met minstens één dobbelsteen voor ENTEREN heeft gekozen.

Voorbeeld: Pim (groen) kiest om Tom (geel) te Enteren. Omdat Tom ook met een dobbelsteen voor Enteren heeft gekozen, kan hij zich verdedigen en moeten beide spelers hun schip één veld naar links verplaatsen. Pim kiest de paarse schatkist en plaatst deze op zijn eilandveld.

2e plaats: De speler bepaalt welke andere speler hij gaat ENTEREN. Dit moet een andere speler zijn dan de eerste speler heeft geënterd. Daarna moet de andere speler zijn schip één veld naar links verplaatsen op zijn schipspoor. De speler moet ook zelf zijn schip één veld naar links verplaatsen als de andere speler met minstens één dobbelsteen voor ENTEREN heeft gekozen. Vervolgens pakt de speler een schatkist van het eiland in het midden (mits beschikbaar) en legt deze op zijn eilandveld.

5. Overvallen

1e plaats: De speler bepaalt welke andere speler hij gaat OVERVALLEN. Hij pakt een schatkist naar keuze van één van de bemanningsvelden van die speler en legt deze op zijn eilandveld. Daarna moet de andere speler zijn piraat één veld naar links verplaatsen op zijn bemanningsspoor. De speler moet ook zelf zijn piraat één veld naar links verplaatsen als de andere speler met minstens één dobbelsteen voor OVERVALLEN heeft gekozen.

2e plaats: De speler bepaalt welke andere speler hij gaat OVERVALLEN. Dit moet een andere speler zijn dan de eerste speler heeft overvallen. Daarna moet de andere speler zijn piraat één veld naar links verplaatsen op zijn bemanningsspoor. De speler moet ook zelf zijn piraat één veld naar links verplaatsen als de andere speler met minstens één dobbelsteen voor OVERVALLEN heeft gekozen. Vervolgens pakt de speler een schatkist van het eiland in het midden (mits beschikbaar) en legt deze op zijn eilandveld.

Voorbeeld: Nikki(oranje) is tweede en overvalt Pim (geel), die zijn piraat één veld naar links moet verplaatsen. Nikki pakt de blauwe schatkist van het eiland in het midden en plaatst deze op haar eilandveld.

Schatkisten op schip - en bemanningsvelden

De positie van het schip en de piraat bepaalt hoeveel schatten op schip- en bemanningsvelden kunnen liggen:

schip/piraat op veld:	*1*	*2, 3*	*4, 5*	*6, 7, 8*
aantal dobbelstenen:	*1*	*2*	*3*	*4*

Als een speler na de actie ENTEREN of OVERVALLEN, onvoldoende schepen of piraten heeft om zijn schatten te transporteren, moet hij de overtollige schatkisten op het eiland in het midden plaatsen. Staat het schip of de piraat reeds op het meest linkse veld als deze naar links moet verplaatsen als gevolg van de actie ENTEREN of OVERVALLEN, dan blijft deze daar staan. Op het eiland kan van elke kleur slechts één schatkist staan. Als er reeds een schatkist in dezelfde kleur ligt, dan gaat deze schatkist in de zak.

Voorbeeld: Pim is door de speler op de 2e plaats overvallen en moet zijn piraat een veld naar links verplaatsen. Hierdoor kan hij nog slechts één schatkist dragen en moet direct de witte schatkist op het eiland in het midden leggen.

Nadat alle acties zijn afgehandeld, nemen de spelers hun dobbelstenen van hun spelersbordje en leggen deze achter hun zichtscherm.

3. Schatkisten verplaatsen

Nu trekt iedere speler één schatkist uit de zak en plaatst deze op zijn eilandveld.

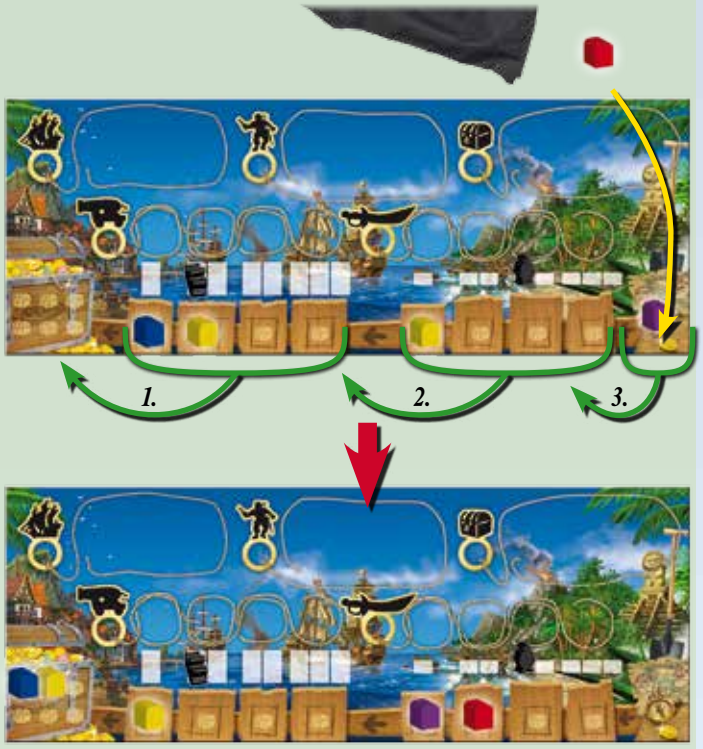
Vervolgens verplaatsen de schatkisten in deze volgorde:

1. De schatkisten op schipvelden gaan naar Tortuga.
2. De schatkisten op bemanningsvelden gaan naar de schipvelden.
3. De schatkisten op het eilandveld gaan naar de bemanningsvelden.

De velden worden van links naar rechts aangevuld, waarbij de volgorde van de schatkisten door de speler wordt bepaald. De positie van het schip en de piraat bepaalt hoeveel schatkisten verplaatst kunnen worden. Overtollige schatkisten gaan naar het eiland in het midden. *(zie: "SCHATKISTEN OP SCHIP- EN BEMANNINGSVELDEN").*

Als één of meer spelers nu minstens zes schatkisten in Tortuga hebben, eindigt het spel en volgt de puntentelling.

Is dit niet het geval, dan gaat het startspeler speelstuk naar de volgende speler met de klok mee en start een nieuwe ronde.



Voorbeeld: Suzanne trekt een schatkist uit de zak en legt deze op haar eilandveld. Daarna verplaatst ze haar schatkisten:

1. De gele en de blauwe gaan van de schipvelden naar Tortuga.

2. De gele gaat van de bemanningsvelden naar de schipvelden.

3. De paarse en de rode gaat van het eilandveld naar het bemanningsveld. Ze kiest om eerst de paarse te plaatsen en daarna de rode.

Puntentelling

De spelers krijgen als volgt punten voor hun schatkisten:

1. Elke schatkist:

- in Tortuga: 3 punten
- op schipvelden: 2 punten
- op bemanningsvelden: 1 punt

Paarse schatkisten scoren dubbele punten.

2. Elke set met een **gele, blauwe en rode** schatkist op een spelersbordje: 3 punten. Schatkisten in Tortuga tellen daarbij voor een kleur naar keuze.

3. Elk bereikt schip – en bemanningsveld: 1 punt.

4. Elke munt op verzamelde schatfiches: 1 punt.

De speler met de meeste punten is de meest succesvolle piraat en wint het spel. In geval van een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Tom telt zijn punten:

- ***18 punten voor de zes schatkisten in Tortuga.***
- ***4 punten voor de paarse schatkist op het schipveld (2x2, paars telt dubbel).***
- ***2 punten voor de schatkisten op bemanningsvelden.***
- ***6 punten voor de twee sets:***
  rood, geel en blauw (in Tortuga)
  blauw, wit=geel (in Tortuga) en rood (op een bemanningsveld)
- ***8 punten voor bereikte schip- en bemanningsvelden***
- ***4 punten voor verzamelde munten***

In totaal heeft hij 42 punten.

Variant

Piraten die een langer spel wensen, kunnen met de volgende regelwijziging spelen:

Het spel eindigt aan het einde van de ronde waarin een of meer spelers 8 schatkisten in Tortuga hebben.

Aanpassingen voor een spel met twee spelers

In een spel met twee spelers wijzigen de volgende regels:

2. Acties

Enkel de speler met de meeste punten (1e plaats) voert de actie uit:

1. Schip verbeteren: De speler verplaatst zijn schip op het schipspoor **één** veld naar rechts.

2. Bemanning inhuren: De speler verplaatst zijn piraat op het bemanningsspoor **één** veld naar rechts.

3. Schat zoeken: De speler trekt één schatkist uit de zak en legt deze op zijn eilandveld. Daarna neemt hij één schatfiche uit het midden en legt dit gedekt naast zijn spelersbordje.

4. Enteren: De speler pakt een schatkist naar keuze van één van de schipvelden van de andere speler en legt deze op zijn eilandveld. Daarna moet de andere speler zijn schip één veld naar links verplaatsen op zijn schipspoor. De speler moet ook zelf zijn schip één veld naar links verplaatsen als de andere speler met minstens één dobbelsteen voor ENTEREN heeft gekozen.

5. Overvallen: De speler pakt een schatkist naar keuze van een van de bemanningsvelden van de andere speler en legt deze op zijn eilandveld. Daarna moet de andere speler zijn schip één veld naar links verplaatsen op zijn schipspoor. De speler moet ook zelf zijn schip één veld naar links verplaatsen als de andere speler met minstens één dobbelsteen voor OVERVALLEN heeft gekozen.

Alle schatkisten die men op het eiland moet leggen, gaan in plaats daarvan in de zak.

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved